

PEMANFAATAN DIGITALISASI UNTUK MENCETAK WIRAUSAHA MUDA DI SEPANJANG ASRI PASKA PANDEMI COVID-19

Noerma Pudji Istyanto^{1*}, Muhammad Nasrullah², Rokhmatul Insani³,
Yuni Qorihah Verdiana⁴, Rizki Afifatul Sa'diyah⁵, M. Dawud Emerulloh⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Indonesia

noermapudjiistyanto@ittelkom-sby.ac.id¹, emnasrul@ittelkom-sby.ac.id², insani@ittelkom-sby.ac.id³,

yuni.qorihah.20@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁴, rizki.afifatul.20@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁵,

dawud.emerullah.20@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁶

ABSTRAK

Abstrak: Pandemi Covid-19 telah berlangsung dua tahun sejak awal tahun 2020 lalu. Hal ini ternyata berdampak tidak hanya dari aspek kesehatan, tetapi juga aspek pendidikan dan perekonomian masyarakat. Dampak pendidikan dan ekonomi inilah yang turut dirasakan oleh warga kampung Sepanjang Asri, Sidoarjo. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian adalah perubahan pola pikir (*mindset*) wirausaha (*entrepreneur*), pemanfaatan teknologi secara positif, sehat dan bijak yang berlanjut pada peningkatan keterampilan pemasaran digital bagi para pemuda calon pengurus karang taruna kampung mitra yang akan dibentuk. Metode yang digunakan mulai dari sosialisasi, seminar, pelatihan, penugasan hingga pendampingan *digital entrepreneur* kepada 30 peserta yang terdiri dari 17 remaja putra, 13 remaja putri mulai dari tingkat SMP, SMA, Kuliah mapun pemuda yang sudah bekerja. Hasil dari kegiatan pengabdian adalah perubahan *mindset*, peningkatan *digital skill* serta terbentuknya karang taruna yang menjadi wadah untuk pengembangan diri menjadi wirausaha muda dan aktif. Adapun hasil evaluasi kegiatan pengabdian berupa penyebaran kuisioner kepada mitra menunjukkan bahawasanya 87% peserta kegiatan menjawab puas dengan kegiatan pengabdian tersebut. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian adalah permasalahan remaja dan pemuda pada mitra binaan dapat teratasi dengan dibentuknya karang taruna sebagai wadah bagi para remaja dan pemuda tersebut dengan memberikan seminar *entrepreneur* dan pelatihan *digital skill*. Saran dari kegiatan pengabdian adalah membuat kegiatan yang lebih variatif, konsisten dan berkelanjutan sebagai sarana pendampingan bagi eksistensi dan keberlanjutan karang taruna tersebut.

Kata Kunci: Digitalisasi; Wirausaha Muda; Paska Pandemi Covid-19.

Abstract: The Covid-19 pandemic has been going on for two years since the beginning of 2020. This turned out to have an impact not only on the health aspect, but also on the education and economic aspects of the community. The impact of education and the economy is also felt by the residents of the Sepanjang Asri RT 11 / RW 06, Kelurahan Sepanjang, Kecamatan Taman, Sidoarjo Regency. The problem that occurs with partners is that many teenagers and fostered youth are addicted to gadgets and their time is to play online games, unclear tiktok, hoaxes, bullying, cybercrime and other counterproducts due to the School From Home (SFH) policy. In addition, there are no youth or youth forums and activities such as youth organizations that are able to direct more productive activities to help the family's economy due to being laid off or rolling the mat due to the low purchasing power of the people. The purpose of the service activity is to change the entrepreneurial mindset (*entrepreneur*), use technology in a positive, healthy and wise manner which continues to improve digital marketing digital skills and prepare business plan proposals (*business plan*) for youth candidates for village youth organizations. Partners to be formed. The methods used range from socialization, seminars, training, assignments to assisting digital entrepreneurs to ± 30 teenagers or young foster partners. The results of the service activities are a change in mindset, increased digital skills and the formation of youth organizations that become a forum for self-development to become young and active entrepreneurs. The results of the evaluation of service activities in the form of distributing questionnaires showed that 87% of the activity participants answered that they were satisfied with the service activities. The conclusion of the service activity is that the problems of youth and youth in fostered partners can be resolved by the formation of youth organizations as a forum for these youth and youth by providing entrepreneurial seminars and digital skills training. Suggestions from service activities are to make activities that are more varied, consistent and sustainable as a means of mentoring for the continuity of the karang taruna.

Keywords: Digitalization; Young Entrepreneurs; Post Covid-19 Pandemic.



Article History:

Received: 20-09-2022

Revised : 27-10-2022

Accepted: 02-11-2022

Online : 01-12-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pemerintah Indonesia melalui roadmaps Sustainable Development Goals (SDGs) telah membuat arah kebijakan strategis di tahun 2020-2030, salah satunya terkait pemberdayaan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan sebagai upaya untuk mengentaskan kemiskinan, menghadirkan pekerjaan layak dan memajukan pertumbuhan ekonomi (Kementerian PPN/Badan PPN, 2020). Akan tetapi, pada awal tahun 2020 pandemi covid-19 melanda berbagai negara, termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 telah berlangsung dua tahun tersebut ternyata berdampak tidak hanya bagi aspek kesehatan, tetapi juga aspek pendidikan maupun perekonomian nasional (Putra & Sari Kasmiarno, 2020). Banyak pelajar dan mahasiswa yang tidak dapat menikmati proses belajar secara tatap muka langsung dengan guru, dosen maupun teman-temannya karena adanya kebijakan *School From Home* (SFH) (Karnawati & Mardiharto, 2020; Mastroah & MS, 2020). Kebijakan *SFH* ini juga sangat berdampak bagi para generasi muda yang semakin kecanduan dengan *gadget* karena mereka dituntut untuk bisa mengikuti proses belajar secara daring (*online*) baik dari rumah hingga warung kopi, angkringan, café maupun tempat umum yang menyediakan sarana *Wi-Fi* gratis (Boy, 2020). Di lain sisi, tidak sedikit masyarakat yang harus kehilangan pekerjaannya karena terkena PHK (Muslim, 2020), daya beli masyarakat yang menurun sehingga turut berdampak pada pedagang Kaki Lima, UMKM ataupun pelaku usaha lainnya (Aprillita & Hikmah Perkasa, 2021). Bahkan, tidak sedikit juga para penggerak ekonomi mikro tersebut harus gulung tikar dikarenakan tidak mampu menanggung biaya operasional usahanya (Agil Bahtiar, 2021). Dampak Pendidikan dan ekonomi inilah yang turut dirasakan oleh warga kampung Sepanjang Asri RT 11/RW 06, Kelurahan Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo.

Kampung Sepanjang Asri RT 11/RW 06, Kelurahan Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo memiliki jumlah warga yang cukup banyak terutama di usia pemuda. Akan tetapi, banyak dari pemuda lokasi mitra tersebut yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan kegiatan yang tidak produktif seperti nyangkruk di warkop, ngobrol ngalar ngidul, nongkrong lama, main burung dara, main game online (Surbakti, 2017), tik-tokan tidak jelas (Adawiyah, 2020), kecanduan gadget maupun kegiatan kontraproduktif lainnya yang cenderung mengarah kepada kegiatan yang negatif untuk dirinya sendiri bahkan membahayakan orang lain jika tidak diarahkan kepada hal yang positif dan bermanfaat (Fitriana et al., 2020). Selain itu, berdasarkan profil warga kampung Sepanjang Asri RT 11/RW06, ditunjukkan bahwasanya 39% warganya merupakan warga tidak tetap yang kos, sewa atau kontrak rumah yang hampir 56% status pekerjaannya sebagai buruh lepas, pedagang kaki lima, UMKM serta karyawan swasta lainnya yang turut merasakan dampak penurunan ekonomi keluarganya di karenakan pandemi covid-19 yang telah terjadi dua

tahun berturut-turut (Christanti, 2016; Pranoto et al., 2019). Bahkan tidak sedikit juga yang terpaksa harus kehilangan pekerjaan karena di PHK ataupun gulung tikar karena daya beli masyarakat lainnya pun turut menurun (Fahri et al., 2019). Ditengah tuntutan dan desakan kebutuhan ekonomi sehari-hari seperti kewajiban membayar uang kos atau sewa atau kontrak, biaya sekolah ataupun kuliah anak-anaknya maupun kebutuhan sehari-hari lainnya. Berangkat dari kondisi di atas, terdapat tiga aspek dan permasalahan yang diangkat untuk disolusikan di kegiatan pengabdian ini sebagai berikut:

1. Aspek penggunaan teknologi di kalangan remaja dan pemuda, masih banyaknya remaja dan pemuda yang kecanduan gadget dan menghabiskan waktunya untuk kegiatan kontraproduktif bahkan cenderung negatif;
2. Aspek wadah dan kegiatan remaja dan pemuda yang lebih produktif, belum adanya wadah dan kegiatan remaja atau kepemudaan seperti karang taruna yang mampu mengarahkan kepada kegiatan yang lebih produktif;
3. Aspek pola pikir, keterampilan dan kemandirian, belum terbentuknya pola pikir wirausaha di kalangan remaja dan pemuda, minimnya keterampilan digital serta jiwa kemandiria dalam membantu meningkatkan perekonomian keluarga dan warga lainnya paska pandemi Covid-19;

Untuk itu, pentingnya kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan menghadirkan solusi dari permasalahan diatas dengan memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi dan kewirausahaan digital serta membentuk dan mengaktifkan kembali karang taruna sebagai wadah para remaja dan pemuda untuk meningkatkan produktifitas dan ekonomi masyarakat di Sepanjang Asri paska pandemi covid-19 (Farell et al., 2019).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada mitra yang berlokasi di Kampung Sepanjang Asri RT 11/RW 06, Sidoarjo, Jawa Timur. Berikut merupakan pihak yang terlibat beserta peran serta pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pihak yang Terlibat dan Peran serta pihak

Pihak yang Terlibat	Peran Serta
Mitra	Mengikuti Kegiatan Pelatihan Penggunaan Digitalisasi.
Dosen	Membimbing dan Mengarahkan Jalannya Kegiatan Pengabdian. Serta merancang Progam Digitalisasi.
Mahasiswa	Melakukan Kegiatan Pengabdian Sesuai Arah dan Ketentuan yang Berlaku. Mensosialisasikan Digitalisasi

Mitra pengabdian ini bekerjasama dengan Ketua RT Sepanjang Asri RT 11/RW06 dengan melibatkan 30 peserta yang terdiri dari 17 remaja putra, 13 remaja putri mulai dari tingkat SMP, SMA, Kuliah mapun pemuda yang sudah bekerja sebagai calon pengurus Karang Taruna yang ingin dibentuk dan diaktifkan kembali sebagai wadah yang bisa mengakomodasi kegiatan-kegiatan produktif para remaja dan pemudi di lokasi mitra tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Survei Lokasi Mitra & Observasi Lingkungan

Survei lokasi merupakan kegiatan awal pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk menentukan mitra dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra tersebut melalui kegiatan observasi lingkungan.

2. Sosialisasi Program Kewirausahaan Digital.

Kegiatan sosialisasi ini mengundang Ketua RT serta para remaja dan pemuda kampung mitra yang akan menjadi calon pengurus karang taruna yang akan dibentuk. Pada kegiatan tersebut disampaikan tentang latar belakang, tujuan dan pentingnya kegiatan pengabdian tersebut dilaksanakan.

3. Pelaksanaan Seminar Kewirausahaan & Pelatihan Pemasaran Digital

Pada tahapan ini dilakukan seminar kewirausahaan yang bertujuan untuk membentuk pola pikir (*mindset*) dan wawasan tentang *entrepreneur* dengan mengundang pengusaha muda sebagai sosok yang bisa menginspirasi peserta. Selanjutnya dilakukan pelatihan pemasaran digital dengan tujuan agar peserta memiliki keterampilan (*skill*) pemasaran digital guna membantu meningkatkan perekonomian (Mahanani, 2021). Keluarga dan warga lainnya paska pandemi covid-19.

4. Penugasan, Pendampingan dan Pemberian Rewards

Pada tahap ini paska seminar dan pelatihan peserta diberikan tugas untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah mereka peroleh, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan dan pemberian rewards kepada para peserta yang menyelesaikan tugas dan target capaiannya dengan baik.

5. Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap akhir ini dilakukan monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pengamatan, pengawasan sekaligus penyebaran kuisner sebelum dan sesudah kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Survei Lokasi Mitra

Survei lokasi merupakan kegiatan awal pengabdian masyarakat yang digunakan untuk melakukan analisis permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Lokasi di Kampung Sepanjang Asri RT 11/RW 06, Sidoarjo, Jawa Timur. Lokasi ini berjarak sekitar 6.8 km dari kampus Institut Teknologi Telkom Surabaya dan dapat ditempuh dengan durasi perjalanan sekitar 30 menit. Tim kami juga melakukan observasi lingkungan terkait kondisi dan potret kegiatan remaja dan pemuda pada lokasi mitra.

2. Sosialisasi Program Kewirausahaan Digital

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan sosialisasi program kewirausahaan digital yang di hadiri oleh Ketua RT beserta para remaja dan pemuda kampung Sepanjang Asri RT 11/RW06. Tim pengabdian menjelaskan tentang latar belakang, tujuan dan manfaat kegiatan bagi peserta dan warga lokasi mitra tersebut. Selain sosialisasi dilanjut dengan kegiatan inisiasi pembentukan calon pengurus karang taruna sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Acara Sosialisasi Kegiatan PkM EYED sekaligus Pembentukan Kembali Organisasi Karang Taruna Kampung Sepanjang Asri RT 11 / RW 06, Sidoarjo

Pada Gambar 2 tim pengabdian melakukan kegiatan sosialisasi sekaligus pembentukan kembali organisasi karang taruna dengan maksud dan tujuan agar para remaja dan pemuda kampung binaan tersebut agar memiliki komitmen dan kesadaran di awal terkait peran pemanfaatan digitalisasi untuk mencetak wirausaha muda di Sepanjang Asri paska pandemi covid-19.

3. Pelaksanaan Seminar Kewirausahaan dan Pemasaran Digital

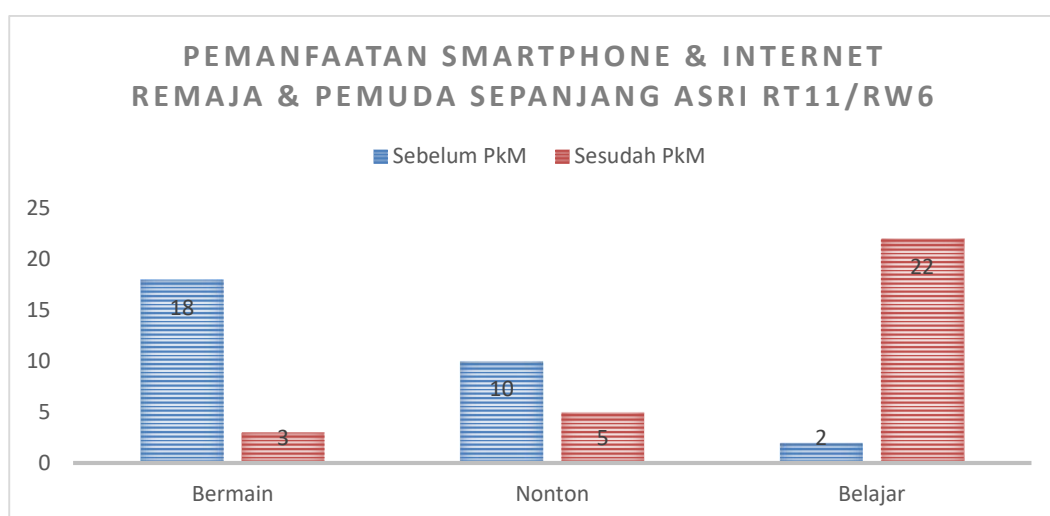
Tim pengabdian melakukan kegiatan seminar kewirausahaan dengan mendatangkan pengusaha muda sekaligus CEO PT. Sinergi Enterprise untuk memberikan wawasan dan pandangan terkait pola pikir (*mindset*) kewirausahaan (*entepreneurship*) agar para peserta bisa menumbuhkan jiwa kemandiriannya sejak dini. Selanjutnya, setelah melakukan kegiatan seminar, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan pemasaran digital dengan memberikan materi pemanfaatan IT (digitalisasi) sederhana seperti *canva*, *cap-cut* dan aplikasi pendukung lainnya yang bertujuan untuk membantu peningkatan ekonomi keluarga maupun pelaku usaha lainnya yang ada di lokasi mitra melalui media *digital marketing*.

4. Penugasan, Pendampingan dan Pemberian Rewards

Setelah kegiatan seminar dan pelatihan, tim pengabdian memberikan penugasan sekaligus pendampingan kepada para peserta untuk menerapkan ilmu yang sudah diperoleh untuk membantu meningkatkan perekonomian keluarga dan pelaku usaha di kampung lokasi mitra dengan memanfaatkan pemasaran digital. Selanjutnya tim pengabdian memberikan *rewards* kepada peserta terbaik.

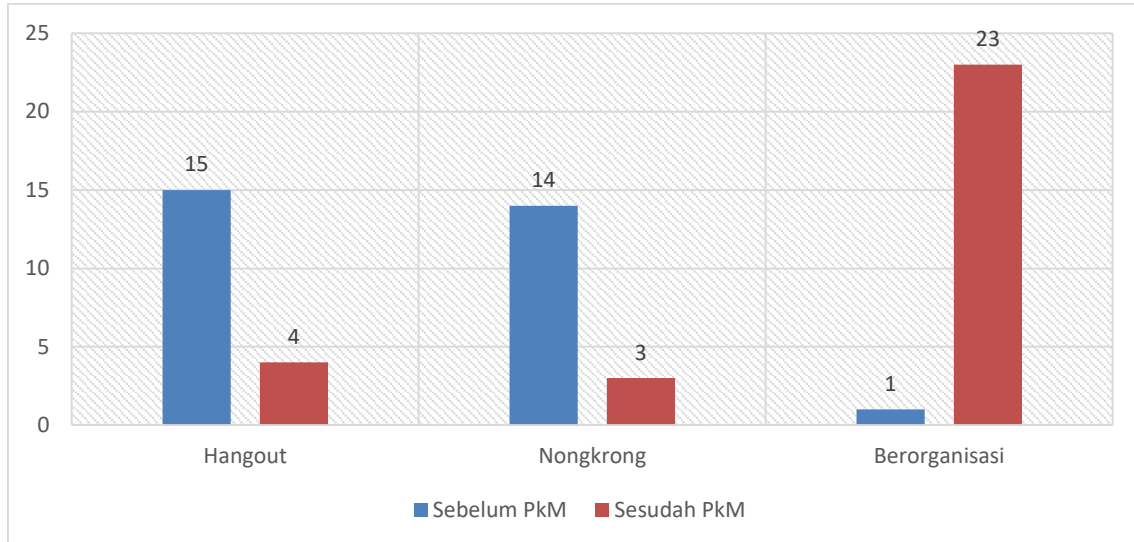
5. Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini berupa monitoring dan evaluasi jalannya kegiatan pengabdian dari awal hingga selesai. Untuk monitoring kegiatan berupa pengamatan dan pengawasan jalannya kegiatan. Sedangkan hasil evaluasi dari penyebaran kuisioner menunjukkan beberapa peningkatan pemanfaatan smartphone dan internet, pemanfaatan waktu luang serta pemanfaatan digitalisasi seperti terlihat pada Gambar 3.



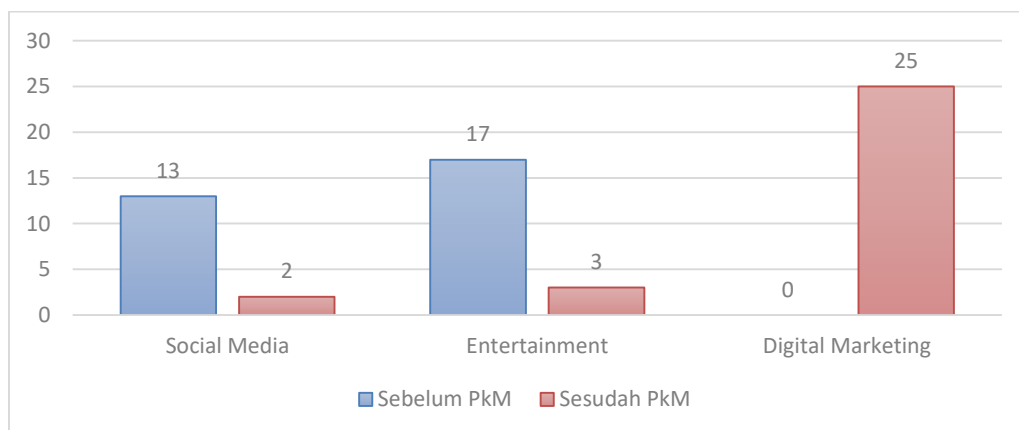
Gambar 3. Pemanfaatan Smartphone dan Internet Peserta Sebelum dan Sesudah Kegiatan PkM

Berdasarkan Gambar 3 diatas menunjukkan bahwasanya terjadi peningkatan pemanfaatan smartphone dan internet untuk belajar sebanyak 73,33% yang awalnya hanya 2 peserta meningkat menjadi 22 peserta. Adapun pemanfaatan waktu luang Peserta PkM sebelum dan sesudah kegiatan PkM, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemanfaatan Waktu Luang Peserta PkM Sebelum dan Sesudah Kegiatan PkM

Berdasarkan Gambar 4 diatas menunjukkan bahwasanya terjadi peningkatan pemanfaatan waktu luang peserta untuk berorganisasi sebanyak 76,67% yang awalnya hanya 1 peserta meningkat menjadi 23 peserta. Adapun pemanfaatan digitalisasi peserta PkM sebelum dan sesudah kegiatan PkM, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pemanfaatan Digitalisasi Peserta PkM Sebelum dan Sesudah Kegiatan PkM

Berdasarkan Gambar 5 diatas menunjukkan bahwasanya terjadi peningkatan pemanfaatan digitalisasi peserta untuk penggunaan digital *marketing* sebagai upaya peningkatan ekonomi warga sepanjang asri paska pandemi covid0-19 sebanyak 83,33% yang awalnya tidak ada (0) peserta meningkat menjadi 25 peserta.

Adapun tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan PkM (EYED): Program Pemanfaatan IT untuk Meningkatkan Produktifitas dan Ekonomi Masyarakat di Sepanjang Asri Paska Pandemi Covid-19 sebesar 87%. Adapun yang kurang puas sebesar 10% dan tidak puas sebesar 3%. Hal tersebut menjadi bahan evaluasi serta rekomendasi bagi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) selanjutnya. Adapun kendala dan tindak lanjut yang dihadapi selama pelaksanaan PkM berlangsung dari awal hingga akhir kegiatan sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kendala dan tindak lanjut kegiatan PkM

Faktor Kendala/Tantangan	Solusi dan Tindak Lanjut	Faktor Pendukung
Kegiatan PkM yang lebih intens dan variative	Membuat kurikulum dan silabus kegiatan pemanfaatan it & pembelajaran digital	Pengalaman Menyusun Perangkat Pembelajaran mulai dari (Kurikulum, Silabus, RPS dan RPP)
Kegiatan PkM yang lebih konsisten dan berkelanjutan	Menyusun Roadmap dan Calender of Event dari Kegiatan PkM	Peluang Pendanaan Hibah Internal dan Eksternal terkait Roadmap dan Pelaksanaan PkM
Indikator target ketecapaian dan keberhasilan kegiatan PkM	Mendetailkan indikator secara lebih spesifik dan terukur baik kualitatif maupun kuantitatif	Kepuasan dan harapan peserta akan kegiatan PkM yang dirasa bermanfaat bagi peserta

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian dapat disimpulkan bahwasanya permasalahan remaja dan pemuda pada mitra binaan dapat teratasi dengan dibentuknya karang taruna sebagai wadah bagi para remaja dan pemuda agar memiliki kegiatan yang lebih produktif dan terarah. Adanya seminar kewirausahaan dan pelatihan pemasaran digital membuat 87% peserta memiliki perubahan pola pikir dan 78% peserta memiliki peningkatan skill digital dalam memanfaatkan IT di era digitalisasi sebagai upaya peningkatan produktifitas dan ekonomi remaja sepanjang asri paska pandemi covid-19.

Saran dari kegiatan pengabdian adalah membuat kegiatan yang lebih intents, variatif, konsisten dan berkelanjutan sebagai sarana pendampingan bagi eksistensi dan keberlanjutan untuk karang taruna tersebut. Selain itu, perlu adanya roadmap dan indikator yang lebih jelas lagi terkait pengembangan organisasi maupun program karang taruna guna menghadapi tantantang di era transformasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM IT Telkom Surabaya yang sudah mempercayai dan mendanai kegiatan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Agil Bahtiar, R. (2021). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Sektor Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Serta Solusinya*. https://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info%20Singkat-XIII-10-II-P3DI-Mei-2021-1982.pdf
- Aprillita, D., & Hikmah Perkasa, D. (2021). Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Daya Beli Masyarakat Untuk Sektor Online Retail. *Jurnal Bisnis, Ekonomi, Manajemen, Dan Kewirausahaan*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.52909/jbemk.v1i1.23>
- Boy, F. (2020). Tantangan School From Home (SFH) Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru (New Normal) Untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(2), 144–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jptm.v7i2.12288>
- Christanti, A. (2016). Studi Peranan Pelatihan Kewirausahaan Terhadap Pembentukan Sikap Dan Intensi Kewirausahaan Di Sentra Industri Produk Roti Dan Kue Rungkut Lor, Surabaya. *Agora, Jurnal Mahasiswa Business Management*, 4(1), 242–248. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/4249>
- Fahri, Jalil, A., & Kasnelly, S. (2019). Meningkatnya Angka Pengangguran Ditengah Pandemi (Covid-19). *Al Mizan: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(2), 45–60. <http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/almizan/article/view/142>
- Farell, G., Thamrin, & Novid, I. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Pengembangan Pemasaran dan Kewirausahaan UKM Pada Kota Sawahlunto. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(1), 42–47. <https://doi.org/10.1007/10.2403/sb.0310>
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Karnawati, & Mardiharto. (2020). Sekolah Minggu Masa Pandemi Covid 19: Kendala, Solusi, Proyeksi. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.291>
- Kementerian PPN/Badan PPN. (2020). *Peta Jalan SDGs Indonesia*.
- Mahanani, E. (2021). *Telaah Strategi Pemasaran: Upaya Meningkatkan Daya Saing Pasar Bisnis Online Di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 8, Issue 2).
- Mastoah, I., & MS, Z. (2020). Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Pada Masa Covid 19 Di Kota Serang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.3663>
- Muslim, Moh. (2020). PHK Pada Masa Pandemi Covid-19. *ESENSI: Jurnal Manajemen Bisnis*, 23(3), 357–370. <https://doi.org/https://doi.org/10.55886/esensi.v23i3.218>
- Pranoto, Jasmani, & Marayasa, I. N. (2019). Pelatihan Digital Marketing Untuk Peningkatan Perekonomian Anggota Karang Taruna Al Barkah Di Kampung Cicayur - Tangerang. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 250–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/j.pdl.v1i2.2425>
- Putra, M. W. P., & Sari Kasmiarno, K. (2020). Pengaruh Covid-19 Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia: Sektor Pendidikan, Ekonomi Dan Spiritual Keagamaan. *POROS ONIM: Jurnal Sosial Keagamaan*, 1(2), 144–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.53491/porosonim.v1i2.41>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>